



WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle

(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

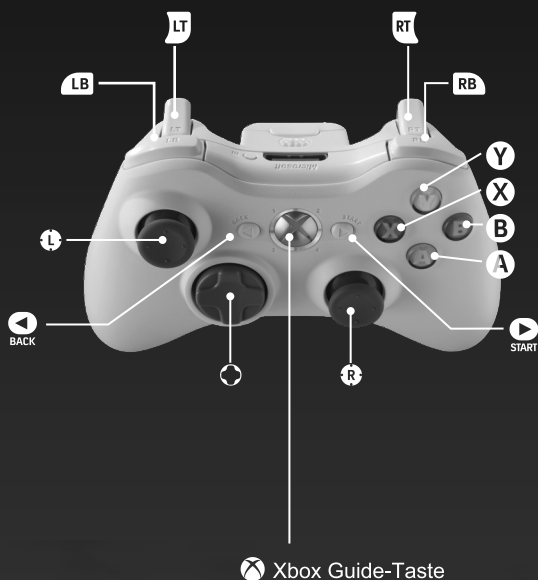
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

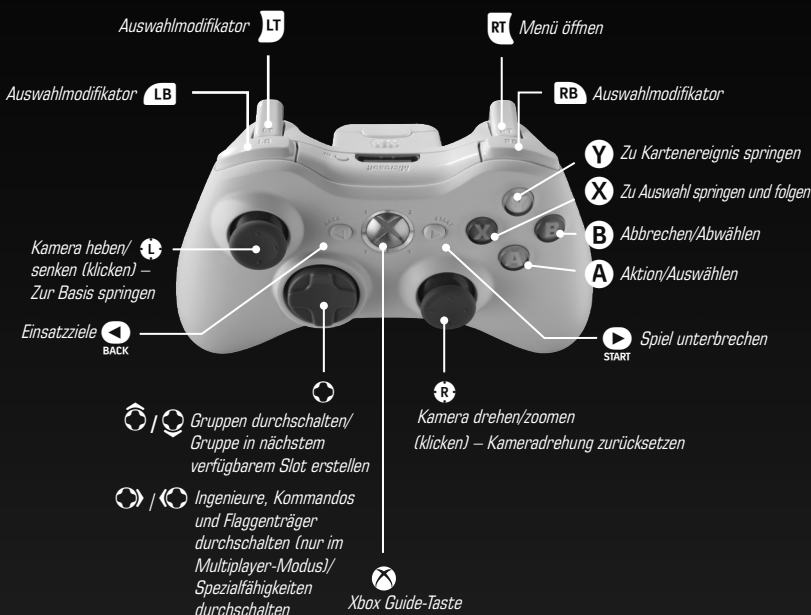
VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG	2
WILLKOMMEN ZURÜCK, COMMANDER	3
SO WIRD GESPIELT	3
SPIELBILDSCHIRM	4
GRUNDLAGEN DES SPIELS	6
TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER	11
SPIELMODI	14
XBOX LIVE	17
GARANTIE	19

Besuchen Sie EA™ online unter electronic-arts.de.

XBOX 360™ CONTROLLER



VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG



AUSWAHL UND STEUERUNGSBEFEHLE


Aktion	Befehl
Alle sichtbaren Einheiten auswählen	LT + A
Gesamte Armee auswählen	LT + A + A
Einheit(en) zu Auswahl hinzufügen	LB + A
Sichtbare Einheiten eines Typs auswählen	RB + A
Einheiten eines Typs der gesamten Armee auswählen	RB + A + A

WILLKOMMEN ZURÜCK, COMMANDER

Der 3. Tiberiumkrieg hat begonnen.

Im Jahr 2047 ist der seit Jahren schwelende Konflikt zwischen den vereinten Nationen der Global Defense Initiative (GDI) und der düsteren Bruderschaft von Nod in einen weltweiten Feuersturm gemündet. Beide Parteien kämpfen um das Tiberium, ein grünes Kristall außerirdischen Ursprungs, das als ultimativer Rohstoff gefeiert wird und gleichzeitig als größte Umweltkatastrophe aller Zeiten gefürchtet ist. Nie war der Einsatz höher ... wer das Tiberium kontrolliert, entscheidet über die Zukunft der Menschheit und das Schicksal der Erde. Doch der blutige Krieg zwischen der GDI und Nod ist nur der Anfang. Schon bald muss sich die Menschheit eingestehen, dass sie im Universum nicht alleine ist ... und dass sich auch andere Völker für das Tiberium interessieren.

SO WIRD GESPIELT

Drücken Sie , um das Hauptmenü aufzurufen.

HAUPTMENÜ

Starten Sie ein Einzelspieler- bzw. Multiplayer-Spiel oder bearbeiten Sie die Spieleinstellungen.

AUSBILDUNGSLAGER Machen Sie sich mit einigen grundlegenden Fähigkeiten vertraut, die Sie brauchen, um *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* zu spielen.

EINZELSPIELER Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Einzelspieler-Kampagne oder Gefecht der GDI oder der Bruderschaft von Nod starten bzw. fortsetzen möchten. Hinweis: Sie müssen die erste Schlacht der GDI-Kampagne absolvieren, um die Nod-Kampagne freizuschalten.

XBOX LIVE Messen Sie sich auf Xbox Live mit bis zu drei Gegnern.

OPTIONEN Bearbeiten Sie die Audio-, Anzeige- und Controller-Einstellungen oder werfen Sie einen Blick auf die Liste der Mitwirkenden.

VIDEOS Hier können Sie sich die Videos ansehen, die Sie während des Spielverlaufes freigeschaltet haben.

OPTIONEN

Wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag **OPTIONEN**, wenn Sie diese bearbeiten möchten.

AUDIO/VIDEO Bestimmen Sie mit den Schiebereglern die Helligkeit sowie die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte, der Sprecher, der Videosequenzen und der Hintergrundgeräusche.

SPIELEINSTELLUNGEN Passen Sie die Scroll-Geschwindigkeit an und aktivieren oder deaktivieren Sie Gesundheitsleisten, Markierungen, Tooltips und andere Funktionen. Werfen Sie einen Blick auf die Controller-Konfiguration.

STEUERUNG Bestimmen Sie Ihre Lieblingsarmee für Schlachten auf Xbox Live oder bearbeiten Sie Ihre Xbox Live Vision-Einstellungen.

**XBOX LIVE-
EINSTELLUNGEN**




MITWIRKENDE Werfen Sie einen Blick auf die an der Entwicklung von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*™ beteiligten Personen.

SPIELBILDSCHIRM



SCHLACHT-FENSTER

Im Schlacht-Fenster können Sie unter anderem Gebäude bauen und platzieren, Ihre Einheiten befehligen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Das Schlacht-Fenster ist nur ein Ausschnitt der Gesamtkarte.

- ▲ Möchten Sie das Schlacht-Fenster in eine Richtung scrollen, bewegen Sie  in die gewünschte Richtung. Das Schlacht-Fenster wird nun verschoben. Lassen Sie  los, wird der Bildausschnitt nicht weiter verschoben.
- ▲ Bewegen Sie , wenn Sie den Bildausschnitt heran- oder wegzoomen möchten.

DER NEBEL DES KRIEGES

Jede Einheit hat eine bestimmte Sichtweite. Im Schlacht-Fenster sehen Sie also nur, was auch Ihre Einheiten sehen. Kartenbereiche außerhalb der Sichtweite Ihrer Einheiten sind unter dem transparenten **Nebel des Krieges** verborgen. Dieser verhüllt alle feindlichen Einheiten und Gebäude und gibt lediglich den Blick auf das Gelände und Zivilgebäude frei. Der Nebel des Krieges lichtet sich, sobald Ihre Einheiten das entsprechende Gebiet betreten.

In einigen Missionen der Kampagne liegt darüber hinaus ein schwarzer Nebel über unerforschten Gebieten. Wenn Sie die entsprechenden Gebiete erforschen, lichtet sich der Nebel und gibt den Blick auf darunter liegende Einheiten und Gebäude frei. Hat sich der schwarze Nebel einmal verzogen, kehrt er nicht mehr zurück. Allerdings werden alle Gebiete außerhalb des Sichtbereichs Ihrer Einheiten auch weiterhin vom Nebel des Krieges verhüllt. Kehren Ihre Einheiten in ein Gebiet zurück, lichtet sich der Nebel des Krieges.

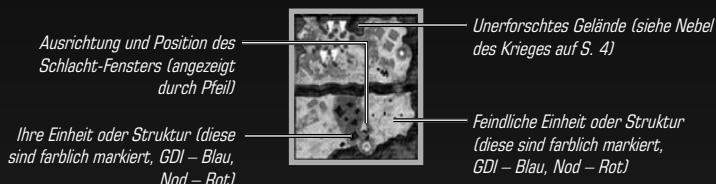
BEFEHLSLEISTE

Über die Befehlsleiste verwalten Sie Ihre Basis und Ihre Streitkräfte. Sie ermöglicht Ihnen unabhängig von Ihrer Position auf dem Schlachtfeld den Bau neuer Einheiten und Gebäude. Sie müssen sich also nicht zwingend in Ihrer Basis aufhalten, wenn Sie einen Bauauftrag erteilen möchten.


- ▲ Im **Informationsfenster** der Befehlsleiste finden Sie Informationen zu allen ausgewählten Einheiten, Gebäuden und Objekten. Brauchen Sie weitere Informationen über die Komponenten der Befehlsleiste, bewegen Sie den Cursor einfach über das gewünschte Symbol.

RADAR-ÜBERSICHTSKARTE

Die Befehlsleiste enthält ferner Ihr Schlachtfeld-Radar, die sogenannte Übersichtskarte. Behalten Sie das Radar im Auge, da es feindliche Truppenbewegungen anzeigt, bevor Sie diese im Schlacht-Fenster sehen können. Aber Vorsicht: Unter bestimmten Bedingungen ist Ihr Radar möglicherweise deaktiviert.



EINSATZZIELE (NUR KAMPAGNE)

Möchten Sie einen Blick auf Ihre Missionsziele werfen, öffnen Sie mit  das Einsatzziele-Menü. Sie müssen alle Primärziele erreichen, um eine Mission abzuschließen. Denken Sie daran, dass sich Ihre Primärziele im Laufe einer Schlacht ändern können. Erreichen Sie auch die (optionalen) Bonusziele einer Mission, erhalten Sie zusätzliche Ressourcen oder andere Belohnungen.

Tipp: Haben Sie alle Primärziele erreicht, werden Sie automatisch zum Sieger der Mission erklärt. Möchten Sie auch die Bonusziele der Mission in Angriff nehmen, lassen Sie also mindestens ein Primärziel unerledigt.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Im folgenden Abschnitt können sich unerfahrene Spieler mit der grundlegenden Steuerung von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vertraut machen.

GEBÄUDEBAU

Zu Beginn einer Mission haben Sie häufig nur einen **Bauhof**. Ihre erste Aufgabe ist also der Bau zusätzlicher Gebäude.

Bau eines Gebäudes:

1. Wählen Sie Ihren Bauhof aus. Im Kontextfenster der Befehlsleiste werden nun alle Gebäude angezeigt, die Sie errichten können.

Hinweis: Ist ein Symbol deaktiviert, können Sie sich den Bau des entsprechenden Gebäudes nicht leisten oder verfügen nicht über die erforderlichen Ressourcen bzw. Technologien.

2. Wählen Sie das Symbol des gewünschten Gebäudes aus. Über dem Symbol erscheint nun ein Timer. Während der gesamten Bauzeit werden die benötigten Credits automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Nach der Fertigstellung des Gebäudes beginnt das entsprechende Symbol zu blinken und Sie können das Gebäude platzieren.

Hinweis: Gehen Ihnen während der Bauarbeiten die Credits aus, wird der Bau des Gebäudes unterbrochen. Haben Sie wieder ausreichend Credits, werden die Bauarbeiten automatisch fortgesetzt.

3. Bewegen Sie den Cursor im Schlacht-Fenster an die gewünschte Position des Gebäudes. Der Cursor verwandelt sich nun in eine transparente Kopie des Gebäudes. Denken Sie daran, dass Sie das Gebäude innerhalb der Bodenkontrolle Ihrer Basis platzieren müssen. Färbt sich das Gebäude rot, kann es an der gewählten Position nicht errichtet werden.
4. Haben Sie einen geeigneten Standort gefunden, drücken Sie **A**, um das Gebäude zu platzieren.
5. Möchten Sie den Vorgang abbrechen, drücken Sie **B**.

AUSBILDUNG VON EINHEITEN

Gebäude, wie **Kasernen** oder **Waffenfabriken**, dienen der Ausbildung von Kampfeinheiten.

Hinweis: Voraussetzung für die Ausbildung von Kampfeinheiten ist eine Kaserne (GDI), eine Hand von Nod (Bruderschaft von Nod) bzw. ein Portal (Scrin). In diesem Handbuch verwenden wir für alle drei Kriegsparteien den Begriff **Kaserne**.

Ausbildung von Einheiten:

1. Wählen Sie Ihre Kaserne (oder das entsprechende Produktionsgebäude) mit **A** aus.
2. Drücken und halten Sie **U** fest, um das Einheiten-Menü einzublenden. Nun werden alle Einheiten angezeigt, die Sie derzeit ausbilden können.
3. Wählen Sie das Symbol der gewünschten Einheit. Ein Timer zeigt nun die Ausbildungszeit der gewählten Einheit an.

Hinweis: Möchten Sie eine Bauliste erstellen, wählen Sie das Symbol der gewünschten Einheiten einfach mehrmals aus. Auf dem Symbol zeigt nun eine Ziffer die Zahl der bestellten Einheiten an.


4. Nach der Ausbildung verlassen Ihre Einheiten das Gebäude und melden sich zum Dienst.



ENERGIEVERSORGUNG

Für den Betrieb Ihrer Basis brauchen Sie Energie. Je mehr Gebäude Sie errichten, desto höher ist Ihr Energiebedarf. Ist das Energieniveau Ihrer Basis zu niedrig, fallen das Radar und sämtliche Defensivsysteme aus. Darüber hinaus verlangsamt sich der Bau zusätzlicher Gebäude und die Ausbildung neuer Einheiten. Haben Sie wieder genug Energie, normalisiert sich die Lage automatisch. Obwohl auch Ihr Bauhof in geringem Maße Energie produziert, müssen Sie ein Kraftwerk errichten, um den Energiebedarf Ihrer Basis zu decken. Nach dem Bau eines Kraftwerks steigt die Energie-Anzeige.

- ▲ Werfen Sie einen Blick auf die Energie-Anzeige, wenn Sie sich über Ihren aktuellen Energieverbrauch und die verfügbare Energie informieren möchten.

Hinweis: Ist das Energieniveau Ihrer Basis niedrig, können Sie einige Gebäude abschalten, um Energie zu sparen. Wählen Sie dazu das gewünschte Gebäude aus, drücken und halten Sie  fest und wählen Sie in der Befehlsleiste das Energie-Symbol aus. Denken Sie aber daran, dass abgeschaltete Gebäude den Betrieb vollständig einstellen. Schalten Sie also beispielsweise eine Waffenfabrik ab, können dort keine neuen Einheiten produziert werden. Von EMP-Angriffen betroffene Gebäude werden ebenfalls vorübergehend deaktiviert.

RESSOURCEN

Der Bau von Einheiten und Gebäuden, die Erforschung neuer Upgrades und der Einsatz von Fähigkeiten kostet Sie Credits. Haben Sie ein Objekt oder eine Aktion ausgewählt, für die Credits erforderlich sind, werden diese kontinuierlich von Ihrem Konto abgebucht. Für Spezialfähigkeiten wird ein einmaliger Pauschalbetrag berechnet.

- ▲ Zu Beginn eines typischen Spiels haben Sie genug Credits für den Bau einiger grundlegender Einheiten und Gebäude. Wenn Sie eine Schlacht gewinnen möchten, brauchen Sie allerdings deutlich mehr Credits.
- ▲ Gehen Ihnen die Credits aus, werden alle laufenden Bauvorhaben unterbrochen, bis Sie wieder flüssig sind.
- ▲ Bauen Sie in der Nähe eines Tiberiumfeldes eine Raffinerie, um Ihre Einkünfte zu erhöhen. Ein Sammler erntet anschließend das Tiberium und bringt es zur Raffinerie. Dort wird das Kristall raffiniert und in Credits umgewandelt. Errichten Sie eine Raffinerie in unmittelbarer Nähe eines Tiberiumlagers, um die Fahrwege Ihres Sammlers zu verkürzen und die Tiberiumernte zu beschleunigen.

TECHNOLOGIE-UPGRADES

In **Technologiezentren** und ähnlichen Gebäuden können Sie neue Technologien zur Verbesserung Ihrer Einheiten erforschen. Haben Sie ein Upgrade erforscht, steht es umgehend allen Einheiten des entsprechenden Typs zur Verfügung.

- ▲ Möchten Sie ein Upgrade entwickeln, wählen Sie zunächst das entsprechende Gebäude und anschließend das Upgrade-Symbol aus. Für die Entwicklung eines Upgrades brauchen Sie Zeit und Credits.

EINHEITEN, GEBÄUDE UND FÄHIGKEITEN

Ein guter Kommandeur ist mit den verfügbaren Waffensystemen seiner Truppen bestens vertraut.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die Spezialfähigkeiten Ihrer Einheiten sind von der gewählten Kriegspartei abhängig. Sie erscheinen als Symbole im Fähigkeiten-Menü neben der Übersichtskarte. Drücken Sie über dem Fähigkeiten-Symbol **A**, um die entsprechende Befehlsleiste einzublenden und wählen Sie hier mit **OK** die gewünschte Option aus.

- ▲ Darüber hinaus muss jede Spezialfähigkeit nach dem Einsatz aufgeladen werden, bevor Sie erneut darauf zurückgreifen können.
- ▲ Spezialfähigkeiten werden automatisch freigeschaltet, sobald Sie das entsprechende Gebäude errichten.

UPGRADES

Viele Einheiten können mit modernen Technologien, Waffen und zusätzlichen Fähigkeiten optimiert werden.

- ▲ Allerdings müssen Sie diese Upgrades in bestimmten Gebäuden zunächst erforschen. Wählen Sie dazu erst das entsprechende Gebäude und anschließend das Symbol des gewünschten Upgrades aus. Die Forschungskosten werden nun automatisch von Ihrem Konto abgebucht.

Hinweis: Auch nach der Erforschung eines Upgrades darf das entsprechende Gebäude nicht zerstört oder abgeschaltet werden, da Sie das Upgrade in diesem Fall nicht mehr nutzen können. Wird ein Gebäude zerstört, müssen Sie es wieder aufbauen, um das Upgrade zu reaktivieren.

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind vom Spieler ausgelöste Aktionen der verschiedenen Einheiten. Im Gegensatz zu den meisten Spezialfähigkeiten kostet Sie der Einsatz normaler Fähigkeiten (in der Regel) keine Ressourcen. Allerdings müssen auch normale Fähigkeiten nach jeder Verwendung aufgeladen werden, bevor Sie sie erneut einsetzen können. Einige Fähigkeiten müssen zunächst erforscht werden.

BEFEHLIGUNG IHRER TRUPPEN

Ein guter Kommandeur weiß, wann seine Truppen die Stellung halten, den geordneten Rückzug antreten oder angreifen müssen. Nur wenn Sie Ihr Handwerkzeug beherrschen, können Sie diesen Krieg gewinnen!

ALLGEMEINE BEWEGUNGSBEFEHLE

Bewegung

Wählen Sie die Einheit aus, die Sie bewegen möchten. Bewegen Sie den Cursor im Schlacht-Fenster zur gewünschten Position und drücken Sie **A**. Die meisten Einheiten feuern während des Vormarschs automatisch auf alle feindlichen Truppen in Reichweite.

Angriff

Möchten Sie einen Gegner angreifen, wählen Sie Ihre Einheiten aus und bestimmen Sie mit **A** das Ziel.

Sammelpunkte

Wollen Sie für alle, in einem bestimmten Gebäude ausgebildeten, Einheiten einen Sammelpunkt bestimmen, wählen Sie zunächst das Gebäude aus und bestimmen Sie anschließend mit **A** den gewünschten Sammelpunkt.

Hinweis: Haben Sie einen Sammelpunkt bestimmt, rücken alle Einheiten, die Ihre Kaserne verlassen, automatisch zu dieser Position vor.



KAMPFSTELLUNGEN

Mit den sogenannten Kampfstellungen bestimmen Sie das Kampfverhalten Ihrer Einheiten. Ihre Truppen können unterschiedliche Kampfstellungen einnehmen.

- Möchten Sie die Kampfstellung einer Gruppe von Einheiten ändern, wählen Sie zunächst die gewünschte Gruppe und anschließend das entsprechende Kampfstellungen-Symbol der Befehlsleiste aus.

Offensiv

Ihre Einheiten attackieren und verfolgen feindliche Truppen.

Defensiv (Standard)

Ihre Einheiten attackieren feindliche Truppen in Sichtweite. Nach der Neutralisierung bzw. Vertreibung der feindlichen Truppen kehren Ihre Einheiten zu ihren Ausgangspositionen zurück.

Stellung halten

Ihre Einheiten halten ihre Position und feuern lediglich auf Gegner in Reichweite. **Hinweis:** Diese Kampfstellung eignet sich vor allem für Defensiv- und Artillerieeinheiten.

Feuer einstellen

Ihre Einheiten erwidern weder das Feuer noch folgen sie feindlichen Truppen. **Hinweis:** Getarnte Einheiten greifen häufig auf diese Taktik zurück.

VETERANEN

Durch Angriffe auf feindliche Truppen und Gebäude sammeln Ihre Einheiten Erfahrung. Hat eine Einheit genug Erfahrung, wird sie in eine höhere Veteranenstufe befördert. Veteranen erkennen Sie im Schlacht-Fenster an einem entsprechenden Symbol. Aufgrund ihrer Erfahrung verfügen Veteranen über verbesserte Fähigkeiten.

- **Veteranen** verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als normale Einheiten.
- **Eliteeinheiten** verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als Veteranen.
- **Helden** verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als Eliteeinheiten. Darüber hinaus haben sie eine höhere Schussfrequenz, heilen sich selbst und feuern mit roten Leuchtpurgeschossen.

FORMATIONSVORSCHAU

Haben Sie eine schlagkräftige Armee ausgebildet, wird es Zeit, eine organisierte Formation einzunehmen. In der Formationsvorschau werden Ihre Truppen innerhalb der Formation automatisch angeordnet.

Verwendung der Formationsvorschau:

1. Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten aus.
 2. Bewegen Sie den Cursor an die Position, an der Ihre Truppen in Stellung gehen sollen.
 3. Drücken und halten Sie **A** über offenem Gelände fest. Nun erscheint die Formationsvorschau.
 4. Bewegen Sie zunächst **↶/↷**, um die Formation in die gewünschte Richtung auszurichten, und bestimmen Sie anschließend mit **↵/↴** deren Schlachtlinie und Tiefe.
 5. Lassen Sie **A** los. Ihre Truppen marschieren nun zur gewählten Position und nehmen dort die befohlene Formation ein.
- Kombinieren Sie Formationen mit der Stellung halten-Kampfstellung, um eine Verteidigungslinie zu bilden.



BEFESTIGUNG VON GEBÄUDEN



Zahlreiche Zivilgebäude und einige andere Strukturen können mit Infanterieeinheiten besetzt werden. In Gebäuden stationierte Einheiten sind besser geschützt und haben eine größere Reichweite. Fügen angreifende Truppen einem Gebäude schwere Schäden zu, geben es die dort stationierten Einheiten automatisch auf.

- ▲ Möchten Sie ein Gebäude befestigen, wählen Sie zunächst die gewünschten Infanterieeinheiten aus und bewegen Sie den Cursor anschließend über das Zielgebäude. Der Cursor verwandelt sich nun in den Befestigen-Cursor: Drücken Sie **A**, dringen Ihre Einheiten in das Gebäude ein.
- ▲ Möchten Sie Ihre Einheiten aus einem Gebäude abziehen, wählen Sie Letzteres aus und drücken und halten Sie **RT** fest, um die Befehlsleiste des Gebäudes einzublenden. Wählen Sie die Gebäude verlassen-Option und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit **A**.

Hinweis: Einige Einheiten, wie die Grenadiere der GDI, sind in der Lage, in Gebäuden verschanzte Einheiten mit einem einzigen Angriff zu neutralisieren.

KISTEN



Die grauen Versorgungskisten des Typs GDI-771g können den Ausgang einer Schlacht maßgeblich beeinflussen, da sie nicht selten zusätzliche Credits, Trefferpunkte oder automatische Veteranen-Upgrades enthalten.

- ▲ Rücken Sie mit Ihren Einheiten zu einer Kiste vor, um diese zu bergen.

FÄSSER



Auf dem Schlachtfeld verstreute Fässer enthalten hochexplosive Chemikalien, die explodieren, sobald Sie darauf feuern. Schießen Sie auf Fässer also nur, wenn sich feindliche Einheiten in ihrer Nähe aufhalten.

TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Sobald Sie die Grundlagen von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* beherrschen, sollten Sie sich mit den erweiterten Strategien des Spiels auseinandersetzen. Wenn Sie die folgenden Tipps beherzigen, erzielen Sie in jeder Schlacht überragende Erfolge.

GRUNDLAGEN ZUM BAU EINER BASIS

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* verbringen Sie den Großteil Ihrer Zeit auf dem Schlachtfeld. Obwohl eine durchdachte Taktik sehr wichtig ist, kann eine kluge Strategie beim Bau der eigenen Basis eine Schlacht entscheiden, bevor der erste Schuss fällt. Ihre Entscheidungen in der Frühphase des Spiels wirken sich nicht selten nachhaltig auf den Ausgang einer Schlacht aus. Aus diesem Grund ist der schnelle und effektive Aufbau Ihrer Basis von größter Bedeutung.

SCHNELLE TIPPS

- ▲ Bauen Sie zunächst einen Kran. Haben Sie einen Kran, können Sie in derselben Zeit doppelt so viele Gebäude errichten.
- ▲ Sehen Sie sich frühzeitig nach zusätzlichen Ressourcen um und bauen Sie für jede Raffinerie mindestens einen zusätzlichen Sammler. Da Ihre Wirtschaft allein von Ihren Sammlern abhängt, müssen diese um jeden Preis geschützt werden.
- ▲ Sichern Sie die verwundbaren Punkte Ihrer Basis mit Defensivsystemen. Es mag verlockend klingen, Ihre ungesicherten Kraftwerke im hinteren Bereich der Basis zu errichten. Rechnen Sie aber damit, dass ein kluger Gegner diese Schwachstelle erkennt.

ABGESCHALTETE GEBÄUDE

Denken Sie immer daran, dass die Vorteile eines Gebäudes (beispielsweise der Bau eines neuen Typs von Einheiten) nicht mehr verfügbar sind, wenn das Gebäude deaktiviert wird.

- ▲ Von EMP-Angriffen betroffene Gebäude werden deaktiviert. Es ist also sehr wichtig, Ihre Basis vor allem gegen EMP-Attacken abzusichern.

Tipp: Vergessen Sie im Eifer des Gefechts Ihre Basis nicht! Errichten Sie weitere Gebäude, bis Sie Zugriff auf alle Einheiten, Upgrades und Spezialfähigkeiten haben, die Sie brauchen, um zu siegen! Weitere Informationen zu den *Spezialfähigkeiten* finden Sie auf Seite 8.

FEUER BÜNDELN

Im Allgemeinen ist es sinnvoller, feindliche Verbände der Reihe nach auszuschalten, da Ihre Truppen andernfalls an Stoßkraft verlieren. Auch ein angeschlagener Gegner kann Ihnen noch schwere Schäden zufügen. Schalten Sie Ihre Feinde also der Reihe nach aus, um ihre Reihen zu lichten und sie in die Knie zu zwingen. Konzentrieren Sie sich dabei zunächst auf die gefährlichsten oder verwundbarsten Ziele.

STEHEN IHRE GEBÄUDE UNTER BESCHUSS? VERKAUFEN SIE SIE!

Wenn Ihre Gebäude beschossen werden und die Situation hoffnungslos ist, sollten Sie die Gebäude vor ihrer Zerstörung verkaufen. Denken Sie aber daran, dass der Verkaufspreis vom Zustand des jeweiligen Gebäudes abhängt.



HÜTEN SIE SICH VOR INGENIEUREN

GDI-Ingenieure, **Nod-Saboteure** und **Scrin-Assimilatoren** sind zwar vergleichsweise schwach, spielen aber eine wichtige Rolle, da sie feindliche Einrichtungen und Technologiegebäude übernehmen können. Aus diesem Grund sollten Sie ihre Fähigkeiten niemals unterschätzen.

- ▲ Einen Ingenieur hinter die feindlichen Linien zu schleusen, ist einfacher, als Sie denken. Die Infanterie der GDI und der Bruderschaft von Nod kann mithilfe der Transport anfordern-Fähigkeit in das feindliche Hinterland transportiert werden. Scrin-Assimilatoren sind getarnt und können nicht geortet werden, solange sie sich nicht bewegen.
- ▲ Darüber hinaus sind Ingenieure in der Lage, Walker, wie den Juggernaut oder den Avatar, zu übernehmen, nachdem diese besiegt wurden.

Tipp: Möchten Sie Ihren Gegner demütigen, verkaufen Sie ein feindliches Gebäude sofort nach dessen Besetzung oder fertigen Sie darin umgehend eigene Einheiten.

ERWEITERTE BEWEGUNGSBEFEHLE

Die Einheiten in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* sind intelligent genug, um angemessen auf eine Situation zu reagieren, wenn Sie sie sich selbst überlassen. Sind feindliche Einheiten in Reichweite, greifen sie diese beispielsweise automatisch an. Mit zunehmender Spielerfahrung sollten Sie allerdings die folgenden erweiterten Befehle in Ihr Repertoire aufnehmen, um Ihren taktischen Vorteil über Ihre Gegner zu wahren.

VORMARSCH

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, attackieren sie auf dem Weg zu ihrer Zielposition alle feindlichen Einheiten, auf die sie treffen. Auf diese Weise können Sie feindliche Truppen stoppen oder deren Stützpunkt einnehmen.

- ▲ Möchten Sie einen Vormarsch-Befehl erteilen, wählen Sie die gewünschten Einheiten aus und tippen Sie über freiem Gelände zweimal **A** an.

Hinweis: Sie können auf diese Weise auch ein neutrales Gebäude attackieren, indem Sie über diesem zweimal **A** drücken.



PANZERSTÄRKEN

Panzer und gepanzerte Fahrzeuge sind an den Seiten und am Heck deutlich schwächer gepanzert. Setzen Sie dieses Wissen zu Ihrem Vorteil ein und schirmen Sie Ihre Einheiten entsprechend ab.

INFANTERIEUNTERDRÜCKUNG

Stehen Ihre Infanterieeinheiten unter schwerem Beschuss, werfen sie sich auf den Boden. Ihre Einheiten rücken nun zwar langsamer vor, sind aber deutlich schwieriger zu treffen.

Tipp: Je stärker eine Waffe ist, desto besser eignet sie sich, Infanteristen in Schach zu halten. Denken Sie daran, wenn Sie Infanterietrupps einsetzen oder bekämpfen.

INFANTERIE-DECKUNG

Infanterieeinheiten, die zu Zivilgebäuden oder großen Hindernissen vorrücken, suchen automatisch eine geeignete Deckung. Dadurch sind sie besser geschützt und können praktisch nicht in die Enge getrieben werden.

Tipp: Laufen Sie mit Ihren Infanteristen in dicht besiedelten Gebieten von Deckung zu Deckung, um die Oberhand zu behalten.

SUPERWAFFEN

Alle drei Kriegsparteien in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* haben mindestens eine Superwaffe mit verheerender Zerstörungskraft. Können Sie Ihren Gegner mit konventionellen Mitteln nicht ausschalten, wird es Zeit, Ihre Superwaffe einzusetzen. Denken Sie allerdings daran, dass nach dem Bau eines Superwaffen-Gebäudes ein Countdown eingeblendet wird, den auch Ihre Gegner sehen können. Seien Sie also nicht überrascht, wenn diese ihre eigenen Bemühungen, Sie zu vernichten, verstärken.

Hinweis: Ist das Energieniveau Ihrer Basis niedrig, wird der Countdown angehalten.

Tipp: Trotz ihrer enormen Zerstörungskraft reicht eine Superwaffe in der Regel nicht aus, um eine Schlacht zu entscheiden. Halten Sie also immer einige Truppen zurück, um Ihren Feinden den Rest zu geben.



SPIELMODI

KAMPAGNE

März 2047. Als die orbitale Kommandozentrale der GDI am nächtlichen Himmel in einem riesigen Feuerball explodiert, beginnt für die GDI und Nod der 3. Tiberiumkrieg.

Tiberium. Für die GDI ist das Tiberium eine außerirdische Substanz, die bereits weite Teile der Erde unbewohnbar gemacht hat und sich mit beunruhigendem Tempo weiter ausbreitet. Die Bruderschaft von Nod betrachtet das Tiberium als Chance für die Menschheit und beruft sich dabei auf eine Prophezeiung ihres charismatischen Anführers Kane. Während die GDI alles daran setzt, die Ausbreitung des Tiberiums einzudämmen, strebt Nod die absolute Kontrolle über den vermeintlich wertvollsten Rohstoff der Erde an. Als schließlich ein neuerlicher Krieg entbrennt, steht die Zukunft der Menschheit einmal mehr auf Messers Schneide.

Und an dieser Stelle kommen Sie ins Spiel, Commander. Entscheiden Sie sich für eine Seite und stürzen Sie sich in die Schlacht. Der Ausgang des 3. Tiberiumkrieges liegt in Ihren Händen.

- ▲ Möchten Sie eine Kampagne starten, wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag EINZELSPIELER und entscheiden Sie sich im nun erscheinenden Bildschirm für die GDI oder NOD.

Hinweis: Sie müssen die erste Schlacht der GDI-Kampagne absolvieren, um die Nod-Kampagne freizuschalten.

- ▲ Haben Sie eine Kampagne-Mission gemeistert, erhalten Sie eine Medaille. Der Wert der Medaille hängt dabei vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Meistern Sie eine Mission in einem höheren Schwierigkeitsgrad, schlägt sich dies also auch auf die Art der Medaille nieder. Erreichen Sie alle Bonusziele einer Mission, erhalten Sie Ihr erstes Ordensband.
- ▲ Zwischen den Missionen einer Kampagne kehren Sie zum Einsatzgebiete-Bildschirm zurück. Hier können Sie Ihre nächste Mission bzw. (falls verfügbar) einen anderen Kriegsschauplatz auswählen oder bereits gemeisterte Missionen noch einmal spielen. Darüber hinaus werden in diesem Bildschirm Ihre bisherigen Medaillen angezeigt.

GEFECHT

Gefechte sind Einzelspieler-Schlachten gegen einen oder mehrere Computergegner.

Ein Gefecht starten:

Wählen Sie EINZELSPIELER, dann die Option GEFECHT und anschließend NEU, um den Gefecht-Bildschirm aufzurufen.

Wählen Sie zwischen 1-3 Computergegnern, indem Sie jeweils entweder KI oder GESCHLOSSEN auswählen.

Wählen Sie die gewünschte Karte, die Menge an Ressourcen und die Startposition. Wählen Sie, ob Kisten auf der Karte verfügbar sein sollen oder nicht (weitere Informationen auf S. 10).

Drücken Sie **W**, um Ihre Teamnummer, Kriegspartei und Farbe auszuwählen. Drücken Sie **A**, um das Spiel zu beginnen.

BENUTZERDEFINIERBARE KI

Passen Sie die Vorgehensweise der KI in Gefechten und Multiplayer-Spielen mit vier Schwierigkeitsgraden und fünf Persönlichkeiten an Ihre Vorstellungen an. Auf diese Weise können Sie das Spiel nach Ihren persönlichen Vorlieben konfigurieren.

KI-FÄHIGKEITSTUFEN

Weisen Sie allen computergesteuerten Spielern einen der folgenden Schwierigkeitsgrade zu.

- | | |
|---------------|--|
| LEICHT | Dieser Schwierigkeitsgrad richtet sich an neue und unerfahrene RTS-Spieler. Erwarten Sie also keine allzu heftigen Kämpfe. |
| MITTEL | Dieser Schwierigkeitsgrad ist für die meisten Spieler zu empfehlen. Stellen Sie sich auf einen ordentlichen Kampf ein. |
| SCHWER | Erfahrene Spieler, die eine Herausforderung suchen, sollten diesen Schwierigkeitsgrad auswählen. Die KI spielt in diesem Fall so gut sie kann, ohne zu betrügen. |
| BRUTAL | Dieser Schwierigkeitsgrad ist Hardcore-Spielern vorbehalten, die vor nichts zurückschrecken, um eine Schlacht zu gewinnen. Die Einkünfte der KI sind in diesem Fall doppelt so hoch. |

KI-PERSÖNLICHKEITEN

Fünf unterschiedliche KI-Persönlichkeiten bestimmen die Taktik Ihres Gegners.

- | | |
|-------------------|--|
| AUSGEWOGEN | Eine KI mit dieser Persönlichkeit setzt auf gemischte Truppen und eine ausgewogene Taktik ohne offensive oder defensive Schwerpunkte. |
| RUSHEN | Arbeiten Sie möglichst schnell eine Verteidigungsstrategie aus, da diese KI-Persönlichkeit sofort in die Offensive geht. |
| EINIGELN | Werfen Sie Ihr gesamtes Offensivpotenzial in die Waagschale, um die Verteidigung dieser KI-Persönlichkeit (die sich auch auf das Sammeln von Ressourcen konzentriert) zu durchbrechen. |
| GUERILLA | Rechnen Sie im Kampf gegen diese KI-Persönlichkeit mit unerwarteten Angriffen und Ablenkungsmanövern. |
| DAMPFWALZE | Diese KI-Persönlichkeit bevorzugt eine entschlossene Vorgehensweise und baut eine militärische Übermacht auf, um Sie frontal anzugreifen. |

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

FÜR DIE NUTZUNG DER ONLINE-FUNKTIONEN SIND DIE VORHERIGE REGISTRIERUNG UND ANMELDUNG ERFORDERLICH. NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND FEATURE-UPDATES FINDEN SIE UNTER WWW.EA.COM. INTERNETVERBINDUNG ERFORDERLICH. UM SICH ONLINE REGISTRIEREN ZU KÖNNEN, MÜSSEN SIE MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN.

EA KANN DIE ONLINE-FEATURES MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN AB BEKANNTGABE AUF WWW.EA.COM EINSTELLEN.

ONLINE-HAUPTMENÜ

SCHNELLES SPIEL

Sie werden automatisch mit einem anderen Spieler verbunden.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Haben Sie die Voreinstellungen für den Spielmodus, die Zahl der Mitspieler sowie Spiele mit oder ohne Rangliste vorgenommen, wird automatisch ein Gegner mit identischen Voreinstellungen ausgewählt.

ERSTELLEN

Hosten Sie auf Xbox Live ein Spiel. Bestimmen Sie einen Spielmodus, die Zahl der Mitspieler, die Karte, die Ausgangsressourcen, die Startpositionen sowie Ihre bevorzugte Gruppierung und legen Sie fest, ob es sich bei Ihrem Spiel um ein offenes Spiel handelt, dem beliebige Spieler beitreten dürfen. Erstellen Sie ein geschlossenes Spiel, darf diesem niemand beitreten. An KI-Spielen nehmen auch Computergegner teil. Erstellen Sie ein privates Spiel, dürfen diesem ausschließlich eingeladene Spieler beitreten.

BESTENLISTEN

Informieren Sie sich über die besten *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*-Spieler.

MEINE STATISTIKEN

Werfen Sie einen Blick auf Ihre Gesamtstatistiken bei Online-Spielen.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Lesen Sie die Nutzungsbedingungen von EA.

- ▲ Möchten Sie ein eigenes Spiel starten, wählen Sie **ERSTELLEN** und drücken Sie **A**.
Passen Sie die Spieleinstellungen nach Ihren Vorstellungen an und drücken Sie erneut **A**, um das Spiel zu laden.

ONLINE-SPIELMODI

Es gibt fünf Multiplayer-Spielmodi.

Duell

Bis zu vier Spieler oder Teams (bzw. KI-Gegner) kämpfen in einer für alle Spieler freien Schlacht um den Sieg.

Belagerung

Starten Sie das Spiel mit einer unpassierbaren Barriere in der Mitte der Karte, die Sie von Ihren Gegnern trennt. Erst nach Ablauf des Timers können Sie die Energiebarriere passieren. Der Spieler, der zuerst alle feindlichen Produktionsgebäude oder Einheiten zerstört, gewinnt.

Einnehmen und halten

Mehrere Teams versuchen verschiedene Kontrollpunkte einzunehmen und über den vorgegebenen Zeitraum zu halten, um Punkte zu sammeln. Das Team, das zuerst die erforderliche Zahl von Punkten erreicht, gewinnt.


Capture the Flag

Sichern Sie die neutrale Flagge und bringen Sie diese zu Ihrer Basis zurück. Das Team, das zuerst die erforderliche Zahl von Flaggen zu seiner Basis bringt oder am Ende der vorgegebenen Zeit die meisten Flaggen hat, gewinnt.

King of the Hill

Beide Teams müssen einen Kontrollpunkt in der Mitte der Karte erobern und halten. Der Spieler, der den Kontrollpunkt am längsten (oder über einen vorgegebenen Zeitraum) hält, wird zum Sieger erklärt.

LIVE-GESPRÄCHE

Haben Sie ein Xbox-kompatibles Headset aktiviert, können Sie mit Ihren Mitspielern oder mit allen Spielern kommunizieren. Drücken Sie dazu .



XBOX LIVE VISION-KAMERA

Haben Sie Ihre Xbox Live Vision-Kamera angeschlossen, erscheint in der Lobby und während des Spiels Ihr Gesicht auf den Bildschirmen Ihrer Mitspieler.

- ▲ Haben Sie keine Xbox Live Vision-Kamera, wird Ihr eigenes Bild nicht angezeigt. Allerdings sehen Sie die Gesichter der Spieler, die ihre Xbox Live Vision-Kamera aktiviert haben.

SPEICHERN UND LADEN

Setzen Sie das Spiel nach einer erfolgreichen Mission fort, werden Ihre Kampagne-Fortschritte automatisch gespeichert. Beenden Sie das Spiel, kehren Sie zum Hauptmenü zurück und Ihre Fortschritte werden nicht automatisch gespeichert. Sie brauchen ein Spielerprofil, um Spiele zu laden oder zu speichern.

- ▲ Möchten Sie ein gespeichertes Spiel laden, wählen Sie im Hauptmenü die Option EINZELSPIELER. Entscheiden Sie sich für die GDI oder NOD und wählen Sie LADEN. Markieren Sie in der Liste anschließend ein gespeichertes Spiel und drücken Sie  um das Spiel auszuwählen.
- ▲ Möchten Sie Ihre Fortschritte speichern, drücken Sie , um das Pause-Menü zu öffnen, und wählen Sie hier SPEICHERN.



Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651

(€ 0,45 pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 113

(CHF 0,50 pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3
Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.
All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

WW007605529MT